

NASKAH PUBLIKASI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI BA AISYIYAH DUWET I
NGAWEN KLATEN
TAHUN 2012**



Disusun oleh :

YUNI HASTUTI MANDAMDARI

NIM. A53B090017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN KARTU ANGKA DI KELOMPOK A BA
A'ISYIYAH DUWET I NGAWEN KLATEN
TAHUN 2012 / 2013**

Jurnal Publikasi disiapkan dan disusun oleh :

YUNI HASTUTI MANDAMDARI

NIM . A53B090017

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk dipertahankan
dihadapan Dewan Penguji Skripsi S – 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Univeritas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Samino', is written over a horizontal line.

Dr. SAMINO, MM

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI BA AISYIYAH DUET I
NGAWEN KLATEN TAHUN 2012**

Oleh

Yuni Hastuti Mandamdari.

A53B09017.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka di Kelompok A BA Aisyiyah Duwet I Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun 2012. Sebelum diberikan tindakan kemampuan berhitung anak dan guru sudah mengupayakan alternatif dan pemecahan dengan menggunakan beberapa metode. Penerapan metode tersebut ternyata belum mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan kartu angka. Subjek pelaksanaan tindakan adalah anak kelompok A BA Aisyiyah Duwet I yang berjumlah 12 anak. teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi sistematis dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur dalam penelitian terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak BA Aisyiyah Duwet I kecamatan Ngawet Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012/2013 meningkat minimal 75% dari 12 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berhitung anak sebelum diadakan tindakan dengan menggunakan permainan kartu angka sebanyak 2 anak (16,66%) setelah dilakukan tindakan yang telah disepakai yaitu menerapkan

permainan kartu angka pada siklus I kemampuan berhitung meningkat 5 anak (41,6%) dan pada siklus II meningkat menjadi 9 anak (75%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan ini. Hipotesis yang menyatakan “Permainan Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di BA Aisyiyah Duwet I tahun 2012” terbukti dan dapat diterima kebenarannya. Kata Kunci : *berhitung, bermain, kartu angka*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak dengan memberikan stimulasi-stimulasi yang dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangannya serta bakat dan minatnya. Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan oleh lembaga pendidikan anak usia dini baik formal, maupun non formal, salah satunya adalah Taman kanak-kanak. TK adalah lembaga pendidikan pra sekolah yang memberi layanan pendidikan anak usia 4-6 tahun. Merupakan jembatan untuk menghaturkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Proses kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak meliputi semua aspek perkembangan pembiasaan. Sikap perilaku dan perkembangan kemampuan dasar anak, diantaranya adalah perkembangan kemampuan kognitif yang di dalamnya dikembangkan kemampuan berhitung. Berhitung adalah suatu kegiatan mengurutkan sesuatu konsep bilangan yang diamati melalui kemampuan membilang angka,

mengerti angka, menunjukan urutan, dan memasang bilangan sebagai indikator percakapan kemampuan berhitung.

Kegiatan pembelajaran berhitung dilaksanakan pada semua kelompok belajar di taman kanak-kanak disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan. kelompok belajar termasuk kelompok A di BA Aisyiyah Duwet I pembelajaran berhitung pun sudah dimulai pada kelompok A. Akan tetapi faktanya kemampuan berhitung anak belum mampu berkembang secara optimal . Hal ini diketahui dari ketidakmengertian anak tentang angka, urutan dan lambang bilangan yang seharusnya sudah harus dikuasai sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok A. Akhirnya dapat menghambat pula kegiatan pembelajaran berhitung di kelompok berikutnya dan menghambat perkembangan kemampuan anak. Berdasarkan evaluasi dan asumsi rendahnya kemampuan berhitung ditengarai akibat dari tindak efektif kegiatan pembelajaran yang di rancang guru selama ini.

Setelah dilakukan observasi, dilakukan faktor utama penyebab kemampuan berhitung tidak dapat berkembang secara optimal adalah tidak adanya media metode dan strategi pembelajaran sesuai minat anak sehingga kegiatan pembelajaran tidak aktif dan efektif. Menyebabkan tidak tercapai tujuan kegiatan pembelajaran berhitung pada anak. Maka dibutuhkan suatu metode, media dan strategi pembelajaran yang sesuai minat dan dunia anak. Dunia anak adalah bermain. Bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain harus menjadi konsep pembelajaran. Metode, media dan strategi pembelajaran yang efektif harus tidak mengesampingkan dunia mereka. Karenanya diharapkan pembelajaran berhitung dilaksanakan melalui kegiatan permainan yang menyenangkan terlebih pada anak kelompok A.

Berdasarkan permainan yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran berhitung diantaranya: tepuk berpola, lompat angka, pohon hitung, permainan puzzel angka, permainan kartu angka dan masih banyak lagi. Terpenting permainan sesuai situasi, kondisi, minat anak dan tujuan pembelajaran. Karena semua permainan dapat dikembangkan sesuai kreasi guru. Untuk itu peneliti memilih permainan sebagai kegiatan pembelajaran dan angka sebagai media. Terciptalah permainan kartu angka. Dengan harapan permainan kartu angka ini harus dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di BA Asiyah Duwet I.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, penelitian kelas dilakukan bertujuan untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran dengan memperbaiki proses kegiatan pembelajaran guna mendapatkan peningkatan kemampuan siswa dalam suatu pembelajaran. Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok A di BA Asiyah Duwet I adalah dalam rangking waktu tiga bulan dimulai pada bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2012.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus dan pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan

1. Perencanaan

Kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas untuk membuat perencanaan tindakan penelitian dengan mendiskusikan masalah, proses kegiatan, metode

media dan tujuan penelitian yang diterangkan dalam rencana bidang pengembangan.

2. Pelaksanaan

Pada kehidupan ini rencana kegiatan pembelajaran yang telah dibuat akan diterapkan. Pelaksanaan dilakukan oleh guru dan akan orsevasi sesuai dengan perencanaan yang telah di buat.

3. Pengamatan

Pengamatan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan. Peneliti mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengkaji secara menyeluruh semua tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian melakukan evaluasi guna memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

Jenis data yang peneliti gunakan ada 2, jenis data primer diperoleh dari anak dan guru, dan data sekunder diperoleh dari orang tua dan lingkungan.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Observasi

Data didapat berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti secara menyeluruh dan sistematis pada semua tindakan dilakukan dalam penelitian. Arikunto (1999:130) observasi adalah “suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara sistematis.

2. Interview

Pengumpulan data berdasarkan hasil wawancara dilakukan peneliti terhadap guru berkaitan dengan reaksi terhadap guru berkaitan dengan reaksi terhadap semua aspek dalam penelitian.

3. Dokumentasi

Data diambil dan dikumpulkan melalui semua dokumen yang berkaitan dengan penelitian tindakan kelas penerapan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Instrumen penelitian yang digunakan penelitian adalah

1. Lembar observasi peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka yang terdiri nama, kelompok /semester, indikator butir amatan.

Diskriptor butir amatan dengan pemberian skor sebagai berikut :

- 4 = jika anak bisa
- 3 = jika anak bisa dengan sedikit bantuan
- 2 = jika anak bisa dengan banyak bantuan
- 1 = jika anak bisa tidak mencoba

Dari Prasiklus sampai Siklus II

2. Lembar observasi penerapan permainan kartu angka berisi komponen kegiatan pembelajaran yang diamati salah satu kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir dengan memberi checklist (✓) pada kolom “Y” bila guru melakukan dan “T” jika guru tidak melakukan .
3. Rencana bidang pengembangan sebagai pedoman pelaksanaan tindakan dalam penelitian.

Peneliti juga memasukan tema pertemuan RKM, RKH dan RBP pada instrumen penilaian dimaksudkan sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan tindakan supaya tidak menyimpang dari materi pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak pada setiap kelompok belajar.

Validitas Data

Untuk mengecek keabsahan data peneliti menggunakan tehnik triangulasi. Tehnik yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari data itu untuk pembanding. Peneliti menggunakan sudut pandang siswa, sudut pandang guru dan sudut pandang peneliti. Guru menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran siswa menjelaskan tindakan dan respon terhadap guru. Dengan membandingkan pengamatan guru, siswa dan peneliti. Peneliti dapat menguji keabsahan data yang diperoleh. Guna mendapatkan data yang valid dan dipertanggung jawabkan kebenarannya serta kemungkinan mengubahnya berdasarkan data yang lain yang baru dan lebih lengkap.

Teknik analisis data peneliti menggunakan lembar tabulasi skor anak jumlah nilai semua butirb amatan dari setiap siswa di jumlakan dicarikan prosentasenya. Peneliti juga menggunakan lembar rekapitulasi perbandingan prosentase pencapaian anak dengan prosentase keberhasilan. Prosentase pencapaian didapat dari jumlah nilai anak sebuah butir amatan dio bagi nilai maksimum padfa butir amatan dikalikan 100%. Hasilnya dibandingkan dengan prosentase keberhasilan yang telah ditetapkan pada indikator kinerja. Apabila hasil prosentase mencapai arah \geq dengan indikator keberhasilan maka anak dinyatakan sudah mencapai dan apabila $<$ dari indikator kinerja dinyatakan belum mencapai.

Indikator kinerja pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan berhitung anak pada setiap siklus. Siklus I 65% dan siklus II 75%. Melalui penelitian aspek. Mampu membilang angka, mengerti angka, menunjukan urutan dan menerangkan bilangan .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Pra Siklus

Sebelum dilakukan tindakan penelitian melaksanakan observasi dan pre test untuk mengetahui sejauhmana kemampuan berhitung anak dan proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan analisi data yang diperoleh dapat dilihat kemampuan berhitung anak kelompok A di BA Aisyiyah Duwet 1 masih rendah.hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang mencapai hanya dua orang atau sekitar 16,6%, rata rata perolehan nilai dari empat butir amatan (1)membilang angka secara urut, (2) mengerti angka, (3) menunjukan urutan

bilangan, (4) memasang bilangan dengan benda rata-rata dari satu kelas hanya 1,7 dan prosentase pencapaian satu kelas rata-rata 44,27 %, 10 anak 83,4% anak dinyatakan belum mencapau, ini membuktikan kemampuan anak kelompok A masih rendah.

Berdasarkan observasi dan evaluasi ditemukan faktor utama penyebab kemampuan berhitung anak kelompok A tidak optimal adalah proses kegiatan pembelajaran yang tidak efektif. Proses kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Dimana proses pembelajaran lebih didominasi oleh lembar kerja (majalah), akibatnya anak tidak aktif dan cepat membosankan, menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan kemampuan berhitung anak tidak berkembang secara optimal akhirnya kemampuan berhitung anak kelompok A di BA Aisyiyah Duwet rendah.

b. Siklus I

1. Perencanaan

Dilakukan melalui dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x 30 menit. Permainan dikaitkan dengan tema yang ada. Rencana tindakan dituangkan dalam rencana bidang pengembangan. Materi disampaikan secara bertahap. Evaluasi dilakukan selama proses dan hasil pelaksanaan kegiatan. Pada tindakan I aspek yang diamati adalah membilang angka, secara larut. Mengerti angka dan menunjukkan urutan angka. Pada tindakan II ditekankan pada aspek memasang bilangan.

2. Pelaksanaan/ Tindakan

Pada tindakan ke 1 bertema lingkungan sub tema sekolahku kegiatan pembelajaran dengan kegiatan permainan kartu angka “ gerbong kereta api “. Langkah kegiatan anak menjadi gerbong kereta berkeliling sekolahan sambil menyebutkan dan menghitung benda-benda yang dilihat. Sampai di stasiun anak mengambil kartu angka kemudian menyebutkan angka. Setelah itu kembali menjadi gerbong kereta sesuai nomor kartu angka sampai ditempat semula anak menempel kartunya sesuai angka.

Pada tindakan ke 2 bertema kebutuhanku sub tema makanan. Kegiatan pembelajaran permainan kartu angka”pasangkan aku”. Langkahnya anak dibagi menjadi dua kelompok. 1 kelompok angka 1 kelompok gambar makanan. Kelompok angka akan mengambil gambar pada kelompok gambart berdasarkan urutan nomor yang diambil kemudian memasang pada lambang bilangan sesuai jumlah gambar benda begitu sebaliknya. Kelompok gambar mengambil kartu angka dan dipasang pada gambar benda.

3. Tahap pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dituangkan dalam instrument pengumpulan data penelitian dan rekapitulasi perbandingan prosentase pencapaian dengan prosentase keberhasilan maka dapat dianalisis peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada kelompok A pada siklusnya mengalami peningkatan 5 anak atau sekitar 41,66% sudah mencapai dengan skor rata-rata anak dalam satu kelas 2,3 prosentase rata-rata pencapaian 58,33%.

4. Refleksi

Dari analisis data peningkatan kemampuan berhitung, meskipun sudah mengalami peningkatan namun belum mampu mencapai indikator kinerja. Karenanya peneliti dan guru diskusi dan mengevaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Hasil pengamatan anak sudah antusias dan aktif dalam kegiatan. Kartu angka yang menarik menjadi anak menginginkan kartu angka lebih dari satu. Media belum mendukung kongkrit bagi anak, oleh karena itu peneliti dalam lebih memperhatikan segiminat anak dan mengelompokkan anak serta media pendukung lebih kongkrit menyentuh anak dan menarik pada siklus berikutnya.

c. Siklus II

1. Perencanaan

Dilaksanakan melalui dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 30 menit permainan tetap dikaitkan dengan tema dan tindakan dituangkan dalam Rencana Bidang Pengembangan, evaluasi dan aspek yang diamati sama pada siklusnya.

2. Pelaksanaan /Tindakan

Pada siklus II tindakan ke 1 bertema kebutuhanku sub tema pakaian kegiatan pembelajaran permainan kartu angka “ Hitung bajuku” langkah kegiatan anak dibagi menjadi 3 kelompok kegiatan, masing-masing kelompok mendapat kranjang pakaian. Setiap anak akan menghitung pakaiannya yang dalam kranjang kemudian guru akan menanyakan jumlah bajunya anak diminta mengambil kartu angka sesuai jumlah bajunya. Kemudian

mengurutkan angka mulai dari angka terkecil pada setiap kelompok. Guru kembali menanyakan jumlah baju dan menunjukan angkanya anak juga diminta menyebutkan angka kelompok lain kemudian angka yang sama menjadi satu kelompok.

Pada tindakan ke 2 tema kebutuhaku sub tema minuman kegiatan pembelajaran permainan kartu angka “Penjual minuman” . langkah kegiatan anak dibagi menjadi 3 kelompok. Kelompok susu, sirup, t e h. setiap kelompok diberikan kartu angka pada gelas kecil sejumlah angka. Setelah itu menata minuman di meja yang telah dipasang nomor sesuai angka yang diambilnya tadi. Anak-anak dapat berbagi minuman pada meja yang sama.

3. Tahap Pengamatan

Berdasarkan data hasil pencapaian anak dan data rekapitulasi perbandingan hasil prosentase pencapaian anak dengan prosentase keberhasilan pada siklus 2 menunjukan peningkatan kemampuan berhitung anak cukup signifikan. Skor rata-rata dalam satu kelas 3,4 dengan prosentase rata-rata satu kelas 79,68%. Anak yang tuntas aku sudah mencapai 9 anak (75%) hal ini menunjukan tercapainya indikator keberhasilan.

4. Refleksi

Hasil kesimpulan akhir pada siklus 2 yang telah menunjukkan tercapainya indikator kinerja merupakan akhir dari tindakan berdasarkan upaya peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu anak.

Berdasarkan analisis data yang didapat dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 penerapan permainan kartu angka sebagai kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di BA Aisyiyah Duwet I terbukti mampu meningkatkan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berhitung anak yang cukup signifikan mulai dari pra siklus 2 anak atau 16,6% anak yang dapat mencapai 5 anak (41,66%) anak yang mencapai dan 9 (75%) anak mencapai dari 12 anak yang dikenai tindakan.

Hipotesis peningkatan kemampuan berhitung melalui kartu angka pada anak kelompok A di BA Aisyiyah Duwet I terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

2. Pembahasan

- a. Kondisi proses pembelajaran sebelum menggunakan permainan kartu angka proses.

Proses pembelajaran pada anak kelompok A di BA Asyiyah Duwet I masih menggunakan metode konvensional dimana pembelajaran didominasi oleh lembar kerja (majalah). Anak kurang aktif dan berminat sehingga pembelajaran menjadi membosankan sedangkan pembelajaran anak usia dini memegang peran penting sebagai pondasi untuk tahap berikutnya. Maka berhasil dan tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh proses kegiatan pembelajaran. Apabila proses kegiatan pembelajaran tidak efektif maka tujuan pun tidak akan tercapai.

b. Penerapan permainan kartu angka

Berdasarkan analisis pada pra siklus, maka pada penelitian diterapkan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok Adi BA Aosisah Duwet I. Penggunaan media kartu angka yang di kreasikan dengan permainan yang menarik anak dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran menjadikan anak aktif dalam kegiatan mampu menstimulasi perkembangan kemampuan anak. Komariyah dan Soeparno (2010:66) (dalam <http://repository.upi.edu/operator/upload/spaudoyo2854>) “Media permainan kartu angka memiliki dampak positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika”.

c. Kemampuan berhitung anak setelah menggunakan permainan kartu angka

Berdasarkan analisis data akhir, menunjukan kemampuan berhitung meningkat mencapai indikator kinerja membuktikan permainan kartu angka efektif sebagai proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini disebabkan permainan kartu angka muda divariasikan sesuai minat akan tujuan pembelajaran yang akan di capai Rahman (2002:112) mengungkapkan bahwa “Dampak penggunaan kartu angka dan gambar terhadap kemampuan membilang. Dalam kerangka anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik. Anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Maka dapat di simpulkan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

PENUTUP

Penelitian tindakan kelas tentang penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung telah dilaksanakan dalam 2 siklus kegiatan. Menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak kelompok A di BA Asyiyah Duwet I mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan kartu angka dalam proses kegiatan pembelajaran berhitung.
2. Proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu angka terbukti dan efektif digunakan sebagai media dan metode pembelajaran berhitung.
3. Permainan kartu angka dapat di kreasi dan diartikan sendiri oleh guru sesuai dengan kondisi dan situasi serta tujuan yang akan dicapai dalam penerapan permainan kartu angka,
4. Permainan kartu angka sangat menarik dan sesuai dengan minat anak menjadikan anak aktif dan menyenangkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berhitung.